

Mancala e Colonialidade Lúdica: apropriações de epistemologias africanas no design de jogos de tabuleiro modernos

Mancala and Ludic Coloniality: Appropriations of African Epistemologies in Modern Board Game Design

Pedro Podboy Monfort¹

Jean Carlos de Oliveira²

Sérgio Nesteriuk Gallo³

Resumo

Este artigo investiga a apropriação contemporânea da mecânica do mancala, atividade lúdica ancestral de origem em múltiplos grupos étnicos africanos, no design de jogos de tabuleiro modernos. A análise parte do reconhecimento do mancala como tecnologia cultural viva, enraizada em epistemologias africanas que articulam oralidade e ancestralidade. A partir de uma perspectiva decolonial e afrocentrada, argumenta-se que a abstração dessa mecânica por jogos de tabuleiro modernos evidencia um padrão de invisibilização epistemológica, no qual saberes não ocidentais são convertidos em estruturas formais desprovidas de historicidade. A presente pesquisa propõe uma crítica aos regimes de legitimação do design de jogos de tabuleiro modernos por meio da análise de alguns produtos que utilizam o sistema mancala como mecânica e busca caminhos metodológicos e pedagógicos para práticas mais éticas, comprometidas com a pluralidade ontológica dos jogos.

Palavras-chave: Design de jogos; Jogos de tabuleiro; Mancala; Decolonial.

Abstract

This article investigates the contemporary appropriation of mancala mechanics, an ancestral game originating among multiple African ethnic groups, in modern board game design. The analysis begins by recognizing mancala as a living cultural technology, rooted in African epistemologies that articulate orality and ancestry. From a decolonial and Afrocentric perspective, the article argues that the abstraction of this mechanic in modern board games reveals, more than a mere "lack of sensitivity," a pattern of epistemic invisibilization, in which non-Western forms

1

Doutorando em Design na Universidade Anhembi Morumbi.

Mestre em Design (2024) pela mesma Universidade, onde também concluiu sua graduação em 2021.

Fez formação independente em roteiro na Academia Internacional de Cinema. Atua como professor, ilustrador e designer gráfico.

2

Doutorando em Design na Universidade Anhembi Morumbi.

Mestre em Design (2024) pela mesma Universidade. Graduado em Tecnologia e Mídias Digitais pela PUC-SP (2007). Atualmente, é professor das disciplinas de Comunicação e Design na Universidade São Judas Tadeu.

3

Docente do Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade Anhembi Morumbi.



Mancala e Colonialidade Lúdica: apropriações de epistemologias africanas no design de jogos de tabuleiro modernos

Pedro Podboy Monfort
Jean Carlos de Oliveira
Sérgio Nesteriuk Gallo

of knowledge are converted into formal structures stripped of historicity. The text advances a critique on the regimes of legitimation that shape modern boardgame design and outlines methodological and pedagogical pathways toward practices that are more ethical and committed to the ontological plurality of games.

Keywords: Game design; Board games; Mancala; Decoloniality.

1. Justificativa da relevância do tema

A história dos jogos de tabuleiro é, em grande medida, também a história das epistemologias que os legitimam. Por este motivo se reitera a importância de reconhecer que não há uma única história universalizante. Dentre as práticas lúdicas de longa duração, os jogos com base na prática do mancala ocupam um lugar singular: tanto pela sua difusão geográfica que, segundo Smith (2024), eram jogados originalmente em mais de uma dezena de países africanos, apresentando ao menos doze variações de regras, há mais de nove mil anos, quanto por seu enraizamento em cosmologias africanas ancestrais. No entanto, ao longo do processo de construção do pensamento ocidental moderno⁴, essas práticas foram recodificadas, deslocadas de seus contextos originais e absorvidas por narrativas universalistas que tendem a invisibilizar suas raízes culturais e a sua complexidade epistemológica. O que hoje se apresenta como uma mecânica neutra⁵, presente em jogos modernos⁶ como *Gold West* (Kevern, 2015), *Five Tribes: The Djinns of Naqala* (Cathala, 2014) ou *Trajan* (Feld, 2011), é frequentemente o resultado de um processo histórico de apagamento e apropriação descontextualizada. Como afirma De Voogt (2001):

Em vez disso, os jogos de mancala e a maioria dos outros jogos de tabuleiro são mais bem estudados usando o conceito de “traços culturais” (...) Tal traço consiste em uma prática específica, conjuntos de regras específicos, bem como uma aparência particular. Quanto mais delimitado, mais forte é o argumento a favor de uma conexão histórica. Sem muita especificidade, outras explicações, como a possibilidade de invenções independentes, tornam-se igualmente prováveis. (De Voogt, 2001, p. 2-3).

4

O pensamento ocidental moderno que se refere é o desenvolvido entre os séculos XV e XVIII, no âmbito da filosofia, caracterizado pela valorização da razão, da ciência e do pensamento antropocêntrico (Ballestrin, 2013).

5

Mecânica diz respeito às mecânicas de jogo, ou seja, os seus elementos de funcionamento.

6

O termo “Jogos Modernos” é referente a um grupo específico de jogos de tabuleiro que se desenvolveu, segundo Woods (2012), depois da segunda guerra mundial, e teve um alcance global a partir da década de 1990.



Mancala e Colonialidade Lúdica: apropriações de epistemologias africanas no design de jogos de tabuleiro modernos

Pedro Podboy Monfort
Jean Carlos de Oliveira
Sérgio Nesteriuk Gallo

O presente artigo visa investigar este deslocamento, articulando uma leitura decolonial daquilo que, no campo do design de jogos, passou a ser denominado como mecânica de distribuição sequencial⁷, a fim de compreender de que modo a sua transposição para os jogos modernos reproduz estruturas de pensamento coloniais. Parte-se da observação de que a hegemonia epistemológica no campo do design de jogos – sustentada por uma racionalidade técnico-funcional e por uma ideia de inovação dissociada da ancestralidade, ambas herdadas das práticas de desenvolvimento do gênero popularmente conhecido como eurogames – perpetua o que Mbembe (2014) chama de “razão negra”, ou seja, uma lógica de exclusão que define o conhecimento africano com base em sua falta de valor, seu exotismo ou sua funcionalidade mecânica.

Importa destacar, desde o início, que a crítica aqui desenvolvida não é direcionada aos designers responsáveis pela criação de tais jogos, e sim, voltada para um regime estrutural de produção e legitimação do conhecimento no campo do design de jogos. Abordando a apropriação do mancala em jogos modernos, evidencia-se alguns modos pelos quais a colonialidade do saber funciona e se trata, portanto, de uma análise das condições que tornam possível a dissociação entre mecânica e cultura.

Para tanto, adota-se uma abordagem qualitativa e interpretativa, ancorada em três eixos teóricos e um eixo prático. Nos eixos teóricos, primeiramente, realiza-se uma leitura etno-histórica do mancala, com base em De Voogt (1997) e Townshend (1979), com o objetivo de reconstruir o seu papel como prática social, pedagógica e cosmológica em diferentes contextos africanos. Em seguida, conduz-se uma análise comparativa com jogos modernos que mobilizam, ainda que sob outros nomes, a mesma lógica de distribuição sequencial, questionando as narrativas de design que sustentam essa transposição e os silêncios que ela engendra. Por fim, essa trajetória empírica é articulada com um arcabouço teórico decolonial e afrocentrado, presente em autores como Oyěwùmí (2001), Asante (1980) e Gaskins (2021), cujas contribuições permitem examinar o design como uma prática cultural situada e como um território de disputa epistemológica. No eixo prático, se utilizará o Modelo de Análise de Gênero em Jogos Analógicos, proposto por Monfort (2024) e apresentado na figura 1, a seguir.

7

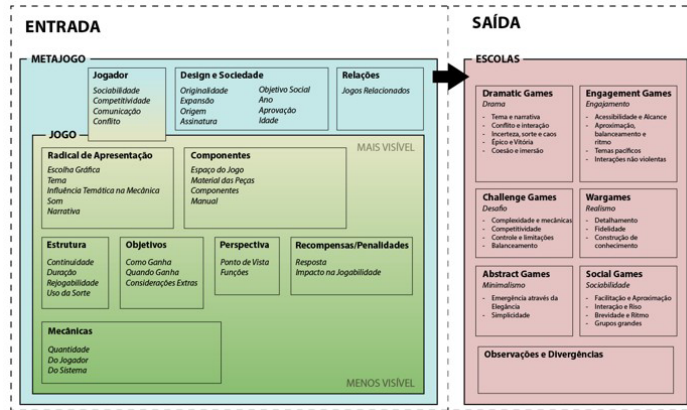
A mecânica de distribuição sequencial, característica originária do mancala, parte do princípio de coleta e redistribuição de peças entre cavidades organizadas, na maioria das vezes, de maneira cíclica em um tabuleiro.



Mancala e Colonialidade Lúdica: apropriações de epistemologias africanas no design de jogos de tabuleiro modernos

Pedro Podboy Monfort
Jean Carlos de Oliveira
Sérgio Nesteriuk Gallo

Figura 1 – Modelo de Análise de Gênero em Jogos Analógicos (Versão Simplificada).



Fonte: Monfort (2024).

Para analisar os jogos abordados neste artigo, utiliza-se uma metodologia de análise atributiva pautada pela versão completa do MAGJA (Monfort, 2024), onde cada característica, pertencente ou não à diegese, é levada em consideração sob a ótica do design consciencioso proposto por Flanagan e Nissenbaum (2016). A partir do levantamento desses atributos, pode-se, com mais propriedade, entender a dialética presente nas decisões que compuseram o processo de design de cada objeto, desde o tema, até a sua parte mecânica. Além disso, torna-se mais fácil identificar quais as mecânicas presentes nos jogos analisados, ao seguir os dados fornecidos pelo *Boardgamegeek* (2025), o maior acervo virtual de jogos de tabuleiro modernos.

Nas últimas décadas, particularmente no Brasil e na América Latina, o interesse por epistemologias contra-hegemônicas intensificou-se. Ballestrin (2013) observa que esse processo foi impulsionado em grande parte pelo surgimento do Grupo Modernidade/Colonialidade, no final da década de 1990, formado por intelectuais latino-americanos vinculados a universidades de todo o continente americano. Por meio de seu trabalho coletivo, esses pesquisadores promoveram uma mudança epistemológica decisiva, visando à reconfiguração crítica das ciências sociais na América Latina no século XXI, impulsionando os debates pós-coloniais no continente por meio do que ficou conhecido como a virada decolonial. Através desse movimento, a ideia de preservar e reconhecer a memória coletiva de comunidades

Mancala e Colonialidade Lúdica: apropriações de epistemologias africanas no design de jogos de tabuleiro modernos

Pedro Podboy Monfort
Jean Carlos de Oliveira
Sérgio Nesteriuk Gallo

situadas nas periferias do sistema mundial tornou-se latente e se deve ao fato de que tais memórias incorporam formas próprias de produção do conhecimento, historicamente desqualificadas pelos regimes modernos. Ao serem reinscritas no campo do conhecimento, essas práticas tensionam os critérios hegemônicos de validação e tornam visíveis racionalidades que escapam da matriz eurocêntrica. Nesse sentido, a memória coletiva passa a constituir um dispositivo de produção epistemológica, capaz de evidenciar a contradição presente no que hoje é reconhecido como saber. As chamadas práticas decoloniais reconhecem essas memórias como componentes fundamentais na disputa pelas formas de interpretar a história e operam como narrativas contrárias que desafiam a pretensão universalizante do pensamento moderno.

Segundo Almeida (2020), o patrimônio imaterial da memória constitui um espaço privilegiado para a expressão de filosofias distintas, valores éticos comunitários e visões de mundo que sustentam a sociedade em sua organização cotidiana. Em outras palavras, a recuperação e a valorização dessas manifestações culturais fortalecem a diversidade cultural em escala global e promovem a justiça epistêmica, entendida como o reconhecimento e a legitimidade de diferentes formas de produção e transmissão de conhecimento. Para o autor, “a filosofia, os valores e formas de pensar refletidos nas línguas, jogos, tradições orais e diversas manifestações culturais constituem o fundamento da vida comunitária” (Almeida, 2020, p.14).

A relevância deste estudo reside na necessidade de revisitar os fundamentos epistemológicos que sustentam o desenvolvimento e a categorização dos jogos de tabuleiro no mundo contemporâneo. Embora a modernidade lúdica seja frequentemente apresentada como um campo globalizado e plural, observa-se que a maioria dos jogos que alcançam projeção internacional – tanto em termos de crítica, quanto de mercado, segundo *Boardgamegeek* (2025) – origina-se de matrizes eurocêntricas, guiadas por lógicas de produção industrial, abstração temática e valorização da *originalidade* como ruptura com a tradição. Nesse contexto, práticas lúdicas ancestrais como o mancala são frequentemente reinterpretadas como curiosidades etnográficas ou como meros repositórios de ideias mecânicas a serem transpostas para projetos autorais contemporâneos.



Como apontado por Quijano (2009) e Mignolo (2010), a colonialidade do saber opera sobre corpos ou territórios, mas também sobre as formas de imaginar, jogar e criar. Portanto, reposicionar o mancala dentro de sua densidade histórica e simbólica significa reconhecer o seu poder como uma tecnologia cultural, capaz de desestabilizar os parâmetros normativos da indústria de jogos analógicos e reavaliar os horizontes do design com outras formas de memória e jogo.

2. Mancala como prática cultural ancestral

Muito antes de ser reduzido a uma mecânica de jogo, suscetível à abstração, o mancala constituía, e ainda constitui, em muitos contextos africanos, uma prática viva que reforça valores de relação entre os seres humanos. Segundo Smith (2024), sua longevidade histórica, estimada por registros arqueológicos em cerca de nove mil anos, e a sua presença, com nomes diferentes entre diversos povos⁸ espalhados por todo o continente, atestam a sua profundidade cultural e o seu impacto como tecnologia do conhecimento e instrumento de pedagogia. Tentar compreendê-lo unicamente a partir das categorias modernas-ocidentais de jogo ou passatempo seria um gesto redutor que ignora o seu lugar na produção ontológica de um mundo que deveria abranger diversas coletividades.

Além do seu valor lúdico, segundo De Voogt (1997), o mancala varia em múltiplas esferas de operação, incluindo a disposição dos tabuleiros, o número de casas, a quantidade de peças e os métodos de captura – uma característica que, segundo uma lógica cartesiana-ocidental, indica a ausência de uma forma original do jogo. No entanto, essa diversidade é a expressão de uma epistemologia plural, fundada na adequação. Em diversas culturas, como entre os Akan, os Swahili ou os Yoruba, o jogo é transmitido oralmente e interage com os ciclos agrícolas, as estações do ano e até mesmo os ritos de passagem de cada narrativa local. Nessa perspectiva, o mancala é uma forma de enunciar valores sociais e de marcar o tempo. A lógica de Oyěwùmí (2001) sobre a imposição de categorias ocidentais em contextos africanos é utilizada para argumentar que as variações do mancala expressam lógicas ontológicas plurais, nas quais o exercício lúdico, ou jogo,

8

Wari, em atual Mali, Huri no que configura hoje o Cabo Verde, Oware em atual Gana, Hawale no que hoje representa os Camarões, Ambala no que se define hoje como Congo, Awari, Awele e Wale na região que é hoje chamada de Costa do Marfim, Opon Ayo na atual Nigéria, Awale no que configura hoje o Quênia, Kiswahili na presente Tanzânia e Biri na região conhecida hoje como Angola são apenas algumas das variações do jogo encontradas em registros históricos relatados por Smith (2024).



Mancala e Colonialidade Lúdica: apropriações de epistemologias africanas no design de jogos de tabuleiro modernos

Pedro Podboy Monfort
Jean Carlos de Oliveira
Sérgio Nesteriuk Gallo

funciona simultaneamente como linguagem e memória. Assim, evita-se a classificação dessas práticas como, meramente, regras alternativas.

Dessa forma, os jogos tradicionais africanos desempenham um papel fundamental na transmissão de conhecimentos e valores culturais, sendo reconhecidos como formas de entretenimento e instrumentos pedagógicos, formadores de subjetividades. Inseridos em contextos comunitários, esses jogos integram dimensões cognitivas, afetivas, éticas e estéticas, funcionando como mecanismos para a preservação e reprodução do conhecimento ancestral. Nesse sentido:

Por meio dos jogos da família Mancala é possível desenvolver a memória auditiva, a memória visual e corporal, a imaginação, as funções da linguagem, da gestualidade, o conhecimento do meio ambiente, a sensibilidade, a lógica, a afetividade, conhecer o patrimônio cultural, o ethos, a ética e a estética, as funções sociais, morais e educativas (Almeida, 2020, p. 14).

Nesse ponto, se torna necessário problematizar o gesto epistemológico ocidental que desloca o mancala de seu contexto tradicional para afirmar uma lógica de inovação, quando, na verdade, o próprio contexto tradicional é o motivo sob o qual essa tecnologia surgiu. Como argumenta Mudimbe (2019):

A marginalidade designa o espaço intermediário entre a assim chamada tradição africana e a modernidade projetada do colonialismo. Ela é aparentemente um espaço urbanizado no qual (...) revela não novos imperativos que possam levar a um salto para a modernidade, e sim o gato de que o desespero dá a esse espaço intermediário sua pertinência precária e, ao mesmo tempo, sua importância perigosa. (Mudimbe, 2019, p. 19).

A própria ideia de tradição, tal como ela foi mobilizada pela racionalidade moderna, acabou moldada pela colonialidade, para designar aquilo que está fora do tempo histórico legitimado pela hegemonia,



Mancala e Colonialidade Lúdica: apropriações de epistemologias africanas no design de jogos de tabuleiro modernos

Pedro Podboy Monfort
Jean Carlos de Oliveira
Sérgio Nesteriuk Gallo

operando uma cisão entre as práticas ancestrais e aquilo que se convencionou chamar de inovação. Essa divisão impõe uma hierarquia que fixa a tradição como um conceito ultrapassado e coloca os jogos de origem africana como formas lúdicas apenas reconhecidas no passado, enquanto os jogos euro-americanos ocupam o lugar do futuro criativo. Por meio de outra perspectiva, a *tradição* é reivindicada como elemento essencial das lutas indígenas, quilombolas e do movimento negro, na sua relação inerente com o território, ou seja, é um conceito contextualizado na história que se atualiza constantemente, logo, igualmente importante no presente e no futuro. A sofisticação do mancala só é reconhecida sob parâmetros da indústria de jogos de tabuleiro modernos quando ela é transposta para contextos eurocêntricos, reforçando o que Oyěwùmí (2001) identifica como uma imposição de paradigmas externos à matriz cultural que se pretende compreender.

Não obstante, esse processo de invisibilização não ocorre de maneira homogênea, sendo tensionado por um conjunto de pesquisas que, sobretudo no contexto brasileiro, vêm reconhecendo a herança do mancala em sua totalidade, tanto do ponto de vista matemático, quanto cultural. Estudos como o de Pereira e Cunha (2016), ao explorar o potencial do jogo no ensino da matemática, evidenciam a sua sofisticação com a lógica e sua capacidade de articular raciocínio estratégico a contextos culturais específicos. De modo semelhante, Dos Santos (2008) analisa os jogos da família mancala como ferramentas pedagógicas no campo das relações étnico-raciais e destaca o seu papel na mediação entre o conhecimento hegemônico e saberes de matriz africana. Adicionalmente, pesquisas no campo da etnomatemática⁹, como a de Santos e França (2017), apontam para o mancala como um dispositivo de aproximação entre cultura afro e educação nas escolas, evidenciando a sua contribuição para os processos de decolonialidade do saber, ao reinserir práticas ancestrais no currículo. Tais abordagens provêm o devido reconhecimento à complexidade do jogo e operam como contraponto às leituras que o reduzem a uma estrutura abstrata.

De um ponto de vista ontológico, como afirma De Voogt (1997), o mancala articula uma relação entre corpo, gesto e ritmo que desafia as concepções mecânicas do jogo. A manipulação dos componentes, como

9

O conceito de etnomatemática, conforme formulado por D'Ambrosio (2019), refere-se ao conjunto de práticas e saberes desenvolvidos por diferentes grupos culturais que compreendem o mundo em seus contextos específicos. A etnomatemática é um campo que investiga as diversas formas de produção do conhecimento matemático para além da tradição ocidental.



Mancala e Colonialidade Lúdica: apropriações de epistemologias africanas no design de jogos de tabuleiro modernos

Pedro Podboy Monfort
Jean Carlos de Oliveira
Sérgio Nesteriuk Gallo

sementes ou pedras, o som de sua distribuição pelas tábuas fincadas no chão e o envolvimento dos jogadores como presenças participantes em um ritual, constroem uma espacialidade metafísica que transcende a interação com regras. Como demonstra Soyinka (2024), muitas cosmologias africanas operam com temporalidades circulares e princípios de reciprocidade. O mancala, nesse sentido, pode ser compreendido como uma expressão de uma racionalidade que não separa o jogo da vida. Considerar o mancala como uma tecnologia cultural implica, portanto, uma reviravolta epistemológica que reconhece os modos de design incorporados nessa prática lúdica como igualmente sofisticados, mesmo não se conformando aos critérios da modernidade técnica. Trata-se de uma tecnologia mundial – no sentido proposto por Gaskins (2021) – para a qual a criatividade afro-diaspórica se organiza segundo lógicas vernaculares insurgentes, capazes de reorganizar a tecnicidade com elementos de ancestralidade.

Para entender melhor ao que está se referindo, quando se menciona “a mecânica do mancala” no presente artigo, utiliza-se a descrição de seu funcionamento presente no *Boardgamegeek* (2007), que reconhece o sistema como constituinte de jogos de tabuleiro abstratos, de informação perfeita, para dois jogadores. Suas características principais são: a presença de um tabuleiro composto por buracos ou cavidades, geralmente dispostos em um número par de linhas; a possível presença de duas cavidades maiores para armazenar peças capturadas; apenas um tipo de peça sem distinção quanto ao controlador; as peças que podem ser movidas por cada jogador são aquelas dentro das cavidades na linha mais próxima de cada um; a representação do movimento é feita por meio do esvaziamento de uma das cavidades do jogador e a distribuição das peças em cavidades subsequentes; o objetivo do jogo, na maior parte das vezes, é ser a pessoa detentora da maior quantidade de peças capturadas ou ser a última pessoa que ainda pode se mover. A figura 2, a seguir mostra uma prática do mancala pelo povo da praia de Chitimba, no norte do Malawi, em 1966.

Figura 2 – Povo da Praia de Chitimba, no norte do Malawi, jogando mancala em 1966.



Fonte: Flickr.

O apagamento do mancala como tecnologia não é acidental. Faz parte do que Mbembe (2022) chama de *economia simbólica da negritude*, ou seja, um regime de invisibilidade no qual as contribuições africanas são sistematicamente apropriadas ou apagadas do imaginário ocidental, sob pretexto de serem exóticas ou problemáticas, como ferramenta de aculturação hegemônica, mais especificamente europeia e americana. A colonialidade do saber, como apontado por Quijano (2009), implica a reconfiguração dos significados atribuídos às práticas, de modo que as suas origens sejam silenciadas. O mancala, quando separado de seu contexto e inserido na esfera dos jogos de tabuleiro modernos, passa por um processo de destilação que restringe toda a prática cultural a uma única mecânica; por outro lado, quando reinserido em seu contexto original, o exercício se revela como uma matriz fundadora de outras formas de conceber práticas lúdicas.

Nesse sentido, este artigo propõe compreender o mancala como uma enunciação epistemológica. A partir disso, pode-se desestabilizar o campo do design de jogos, questionando suas hierarquias e valores. Trata-se de afirmar um presente no qual outras formas de jogar e de conhecer

permaneçam vivas. Para que isso seja possível, é necessário recorrer a propostas formuladas a partir de epistemologias africanas e afrocentradas, que questionam os fundamentos do design moderno e propõem maneiras alternativas de conceber a criação lúdica, ancoradas na ancestralidade.

3. Epistemologias africanas e afrocentradas no design

Em um contexto ainda marcado por desigualdades e silêncios recorrentes, a afirmação da centralidade das epistemologias africanas vai além da dimensão da denúncia, configurando-se como um gesto político de preservação da memória por meio da resistência. É, portanto, uma prática que confronta a marginalização histórica desses saberes e anuncia novas possibilidades de sua existência e reconhecimento. Essa proposição ressoa com a visão do educador Paulo Freire (2020), que destacou a relação entre denúncia e anúncio. Segundo Freire, não há denúncia sem anúncio e não há anúncio sem denúncia. Essa conjunção designa um exercício político de crítica com intenção, ao expressar o compromisso com a transformação em seu anúncio. Em suma, significa falar sobre como é a realidade, denunciando-a, para anunciar um mundo melhor (Freire, 2000).

Assim, a crítica da apropriação descontextualizada do mancala nos jogos modernos exige, além da denúncia, um esforço de reconstrução de sua epistemologia. É necessário questionar os próprios fundamentos do que se entende por design no campo lúdico moderno. Pensando em termos de uma lógica evidenciada por Flusser (2024), a noção dominante de design ainda opera sob modelos eurocêtricos, influenciada pela racionalidade e por uma funcionalidade linear que mantém a estrutura do humanismo, cujas raízes remontam aos regimes de conhecimento modernos que marginalizam, ou tornam invisíveis, outras formas de projetar o mundo. Nesse cenário, as epistemologias africanas oferecem uma alternativa ontológica, na medida em que propõem formas de pensar e criar que se desenvolvem a partir de uma perspectiva circular, subvertendo o imaginário antropocêntrico e sugerindo uma mudança paradigmática na hegemonia cartesiana do mundo moderno.

Se o design moderno é frequentemente construído como uma linguagem de inovação e resolução de problemas, ele também carrega,



Mancala e Colonialidade Lúdica: apropriações de epistemologias africanas no design de jogos de tabuleiro modernos

Pedro Podboy Monfort
Jean Carlos de Oliveira
Sérgio Nesteriuk Gallo

de forma menos visível, o legado da tecnocracia. Essa racionalidade organiza o mundo como algo manipulável e otimizável. No entanto, fora dessas estruturas, existem outras formas de projetar que não têm como horizonte o produtivismo e a dominação da complexidade do mundo. Essas formas buscam a continuidade e a habitação dos ritmos da natureza. A proposta de uma abordagem afrocentrada para o design, defendida por Asante (1988), convida precisamente a essa mudança epistemológica. A experiência africana é colocada como ponto de partida para a produção de significado sem abordar uma inversão de papéis, e sob a perspectiva da equidade em uma revisão do léxico do pensamento. É uma operação que rejeita a condição de periferia cultural e propõe uma reorganização de estruturas, com base nas lógicas internas das culturas africanas. O design, nessa perspectiva, torna-se um exercício de harmonização com os princípios da comunidade que entende as atividades lúdicas, na categoria de mancala, como expressões culturais que mobilizam outras formas de ensino e aprendizagem. O reconhecimento histórico e a valorização das tradições presentes na atividade são essenciais para evitar sua distorção e destilação mecânica.

No contexto específico da criação lúdica, essa abordagem oferece caminhos para uma revisão crítica da própria ideia de "mecânica". A categoria de mecânica, tal como utilizada no vocabulário do design ocidental, mais especificamente em jogos de desafio, opera sob uma abstração que tende a separar o jogo do seu contexto, reduzindo-o a uma estrutura formal. Como argumenta Gaskins (2021), as práticas culturais afro-diaspóricas desenvolvem-se frequentemente a partir de uma tecnologia vernacular baseada em princípios de ancestralidade e coletividade que são inseparáveis do gesto criativo. O design vernacular, nesse contexto, segundo Memmott et al. (2025), é aquele que emerge das necessidades da vida quotidiana, da transmissão oral e das lógicas corporificadas do corpo e do território. Ao aplicar esta lente ao campo do design de jogos, abre-se a possibilidade de pensar os jogos para além do viés dos produtos de consumo, focando-se nas suas práticas de conhecimento e sociabilidade.

Oyěwùmí (2001) destaca um ponto importante ao chamar a atenção para o fato de que as categorias ocidentais de análise, como gênero, tempo e função, muitas vezes não encontram um equivalente direto nas



cosmologias africanas, e sua universalização constitui uma violência epistêmica. Essa mesma violência também compõe a ideia de inovação: como explora Soyinka (2024), no contexto da cultura Yoruba, o ato de criar é uma renegociação simbólica com os ancestrais; também mencionado por Mudimbe (2019), nas culturas Bakongo e Kikuyu, a inovação ocorre por meio da reintegração e continuidade da tradição; e na cultura akan, esse exercício provém da escuta, apoiando-se na organização do conhecimento por meio de provérbios e rituais. Portanto, vincular o ato de inovação a uma ideia cientificista e tecnocrata também é uma construção estruturada pela cultura dominante da Europa.

4. Apropriação e ressignificação do mancala em jogos modernos

Como já mencionado, se o mancala constitui uma forma de conhecimento cultural composta por um contexto distinto da racionalidade antropocêntrica, a sua apropriação em jogos modernos, que será evidenciada nesta seção, frequentemente revela a antítese entre os modos dominantes de jogo e do conhecimento ancestral de origem africana. Nos últimos anos, tem-se observado que jogos de tabuleiro amplamente difundidos incorporaram, com maior ou menor fidelidade, a chamada mecânica de distribuição sequencial, o núcleo estrutural da prática do mancala. No entanto, essa transposição, embora apresentada nas grandes comunidades digitais de jogos de tabuleiro, como a *Boardgamegeek* ou a *Ludopedia*, sob o nome de mancala, raramente é acompanhada pelo reconhecimento de sua origem, nem pela atenção aos significados culturais que tal estrutura carrega.

Títulos como *Five Tribes: The Djinnns of Naqala* (Cathala, 2014), *Trajan* (Feld, 2011) e *Gold West* (Kevern, 2015) utilizam essa lógica distributiva como base de suas mecânicas. Considerando a metodologia de análise de gênero providenciada pelo MAGJA (Monfort, 2024), nos três casos, observamos uma adaptação do princípio central da mecânica do mancala. O movimento de coletar e redistribuir sequencialmente peças em um tabuleiro, a diversos contextos temáticos: da visão ocidental dos países que



Mancala e Colonialidade Lúdica: apropriações de epistemologias africanas no design de jogos de tabuleiro modernos

Pedro Podboy Monfort
Jean Carlos de Oliveira
Sérgio Nesteriuk Gallo

compuseram o império Persa, à expansão do Império Romano, abordando mitologias orientalistas e relatos arqueológicos europeus.

Os elementos visuais e narrativos desses jogos, no entanto, mostram pouca ou nenhuma evidência das práticas culturais que originaram a mecânica que eles sustentam. O mancala é, portanto, convertido em um sistema mecânico formal, desprovido de memórias originais. Essa operação de extração mecânica reproduz o que Mbembe (2022) discute sobre o conhecimento africano sendo apropriado sem reconhecimento ou reciprocidade. A mecânica do mancala é mantida, mas o seu enraizamento simbólico é negado. A inovação técnica do design moderno de jogos de tabuleiro é, portanto, construída sobre uma estrutura epistêmica colonial que continua a operar como uma ferramenta para a aculturação da Europa. A seguir, na figura 3, é possível observar a capa de *Five Tribes: The Djinns of Naqala* (Cathala, 2014), que tem uma representação, em estilo de arte cartunizada, de estereótipos do que a Europa se refere como *Oriente Médio*. Isso é evidenciado pela escolha de vestimentas, o misticismo que torna exótica a representação das personagens, o ambiente de uma cidade oásis no deserto e o porte de armas pelas pessoas retratadas.

Figura 3 – Capa de *Five Tribes: The Djinns of Naqala* (Cathala, 2014), retrato estereotípico do que a Europa se refere como Oriente Médio.



Fonte: site Boardgamegeek.

Mancala e Colonialidade Lúdica: apropriações de epistemologias africanas no design de jogos de tabuleiro modernos

Pedro Podboy Monfort
Jean Carlos de Oliveira
Sérgio Nesteriuk Gallo

O jogo *Five Tribes: The Djinns of Naqala* (Cathala, 2014) utiliza uma mecânica de distribuição sequencial em um tabuleiro modular com peças que representam assassinos, sábios, construtores, mercadores e vizires com a capacidade de invocar gênios mágicos, compondo uma narrativa inspirada na interpretação ocidental de mitos árabes. Em nenhum momento há qualquer menção ao mancala, seu continente de origem ou qualquer prática cultural específica. A mecânica é transformada em um artefato que serve ao entretenimento de um público predominantemente euro-americano. Como observa Smith (2024), esse tipo de apagamento é frequente na circulação contemporânea de jogos: a origem do mancala é conhecida, mas raramente mencionada, como se sua antiguidade fosse irrelevante em comparação com a eficiência lúdica da mecânica. A seguir, mostra-se o tabuleiro de *Five Tribes: The Djinns of Naqala* (Cathala, 2014), com as peças dispostas em formato similar ao sistema mancala, com *meeples*¹⁰ no lugar das sementes.

Figura 4 – Tabuleiro de *Five Tribes: The Djinns of Naqala* (Cathala, 2014), com o sistema de funcionamento mecânico inspirado no mancala.



Fonte: site Boardgamegeek.

O mesmo ocorre em *Trajan* (Feld, 2011), onde a distribuição sequencial é adaptada a um tabuleiro circular que representa a organização política e militar de Roma. A sofisticação da mecânica é celebrada como uma marca registrada do design europeu contemporâneo em resenhas de *Meeple*

10

Meeples são bonecos presentes em jogos de tabuleiro, muitas vezes de madeira e representando a forma humana.

Mountain (McMillan, 2024), *Bombard Games* (2023), *Miniature Market* (Byron, 2015) e *Wired* (Wecks, 2013). A ausência de referências às origens do mancala, neste caso, é uma omissão histórica e uma reafirmação de uma lógica de apropriação que transfere o crédito para o criador moderno, enquanto torna invisível o repertório ancestral que lhe deu origem. Como descrito pela lógica de Mignolo (2010), não há descolonização possível sem desobediência à matriz de poder que define o que pode ser reconhecido como pensamento.

O caso de *Gold West* (Kevern, 2015) também reforça essa dinâmica de apagamento. A mecânica de distribuição sequencial é aplicada a um sistema de alocação de recursos que simula a corrida do ouro no Velho Oeste americano. A interface do jogo opera com uma cadeia de depósitos que espelha a funcionalidade do princípio do mancala. No entanto, o contexto histórico e simbólico da narrativa em que essa mecânica está inserida carrega um outro nível de problematização: trata-se de uma representação de um período marcado pela expropriação de territórios indígenas e pela consolidação da ideologia colonial de progresso. Nesse deslocamento, observa-se uma inflexão: enquanto, nas práticas de mancala, a circulação de sementes está associada a ciclos de continuidade, em *Gold West* essa mesma lógica é reconfigurada como um sistema de extração, no qual os elementos manipulados deixam de operar como portadores de coletividade e assumem a condição de recursos finitos que precisam ser acumulados. Quando deslocada para esse cenário, a lógica do mancala é reinscrita em um imaginário euro-americano expansionista, no qual a acumulação e o produtivismo se tornam valores centrais, configurando a prática um caráter exploratório. A seguir, na figura 5, é possível observar ambos os tabuleiros dos jogos mencionados e como sua estrutura espacial se assemelha ao sistema mancala.

Mancala e Colonialidade Lúdica: apropriações de epistemologias africanas no design de jogos de tabuleiro modernos

Pedro Podboy Monfort
Jean Carlos de Oliveira
Sérgio Nesteriuk Gallo

Figura 5 – À esquerda, tabuleiro de *Gold West* (Kevern, 2015) e, à direita, tabuleiro de *Trajan* (Feld, 2011), ambos com o sistema de funcionamento mecânico inspirado no mancala.



Fonte: site Boardgamegeek.

É importante reiterar que essas observações não têm a intenção de culpar os designers de jogos mencionados aqui, mas sim, de destacar uma opressão estrutural como forma de incentivar o uso de práticas de design conscientes (Flanagan e Nissenbaum, 2016) em processos hegemônicos de criação de jogos. Essas práticas se baseiam no exercício ativo que define quais valores estão sendo expressos pelo jogo. Esses valores se relacionam às propriedades dos objetos, às suas circunstâncias e como eles devem ser preservados. Os valores podem se manifestar de múltiplas maneiras e variam desde aspectos relacionados à integridade dos ecossistemas, como a diversidade biológica; qualidades inerentes aos sujeitos, como tolerância ou empatia; ou, até mesmo, serem configurados como princípios estruturantes da organização sociopolítica de uma comunidade, como democracia e justiça.

É importante reiterar que essa prática trata, portanto, de apontar o desequilíbrio estrutural que permite que certas práticas culturais sejam tratadas como universais, enquanto outras são lidas como folclóricas. Como argumenta Quijano (2009), esse desequilíbrio é fundamental e é justamente a divisão entre o centro e a periferia do conhecimento que torna possível a apropriação sem nome. No caso do mancala, essa dinâmica é

agravada pela invisibilidade histórica das culturas africanas nos espaços de validação do design, sejam eles acadêmicos ou orientados pelo mercado. É necessário, portanto, repensar a relação entre a mecânica, a forma como ela é mobilizada e a sua relação intrínseca com a epistemologia no design de jogos de tabuleiro, de modo que o silenciamento das origens das práticas ancestrais e a recusa em reconhecê-las como expressões de racionalidade legítima sejam removidos do *modus operandi* da modernidade.

4. Considerações Finais

Ao longo deste artigo, procurou-se destacar como as práticas culturais do mancala carregam consigo um sistema de conhecimento estruturado em epistemologias africanas. A análise demonstrou que essa estrutura, frequentemente destilada para ser reaplicada em jogos de tabuleiro modernos, embora sofisticada no campo técnico, tende a ocorrer sob o signo da descontextualização e da invisibilidade, apagando os vínculos históricos e o simbolismo que sustentam sua existência como uma prática ancestral.

A partir da leitura etno-histórica do mancala e da sua comparação com títulos contemporâneos que se apropriam de sua lógica de distribuição sequencial, tornou-se possível identificar como o design eurocêntrico naturaliza a dissociação entre mecânica e cultura, convertendo o conhecimento ancestral em abstrações universais. Essa operação, como discutido, revela a persistência da colonialidade do conhecimento no universo lúdico, no qual as epistemologias africanas continuam sendo instrumentalizadas, silenciadas ou reinterpretadas à margem da legitimidade cultural. A crítica aqui apresentada visa destacar uma revisão das estruturas que definem o que é considerado design, inovação e mecânica, no campo dos jogos analógicos. Como argumentado por autores como Asante (1988), Gaskins (2021), Mbembe (2022) e Mignolo (2010), o pensamento decolonial exige mais do que a inclusão de elementos não ocidentais em projetos dominantes; exige a mudança dos regimes de escuta no desenvolvimento de articulações culturais que estruturam os elementos da modernidade. É um gesto político de justiça epistêmica, que convida o design a reavaliar seus compromissos.



Mancala e Colonialidade Lúdica: apropriações de epistemologias africanas no design de jogos de tabuleiro modernos

Pedro Podboy Monfort
Jean Carlos de Oliveira
Sérgio Nesteriuk Gallo

Nesse sentido, abrem-se caminhos e anunciam-se desenvolvimentos metodológicos que buscam articular o design de jogos com a escuta ativa de práticas culturais situadas. Isso implica o desenvolvimento de abordagens de pesquisa que incorporem epistemologias africanas, bem como outras fontes marginalizadas de conhecimento, como pontos de partida analíticos, em vez de simples objetos de estudo.

Tais abordagens podem se beneficiar de metodologias sensíveis à oralidade e à ancestralidade como ferramentas de pesquisa, como o mapeamento do conhecimento vernacular, a análise ecológica de tabuleiros e peças, ou mesmo a escuta etnográfica de contextos comunitários nos quais o mancala ainda é jogado. No entanto, é necessário reconhecer que a incorporação dessas práticas no campo do design de jogos encontra limites quando é inserida no capitalismo, pois elas passam a serem orientadas por lógicas de mercantilização. Tais proposições tendem a encontrar maior aderência em contextos alternativos de circulação, como iniciativas independentes, ou ainda, em espaços pedagógicos comprometidos com perspectivas decoloniais e antirracistas. Em termos de design, esses caminhos de desenvolvimento propõem uma concepção de design como tradução intercultural.

As práticas pedagógicas, por sua vez, podem desempenhar um papel fundamental na reavaliação do mancala e de outros jogos de origem não ocidental. Incorporar o mancala ao ensino de design de jogos permite-nos questionar as formas do ensino do design. Sustenta-se, assim, da mesma maneira que Walsh (2009) – com uma proposição pedagógica que defende o pensamento do Outro como estratégia para a construção de processos insurgentes –, o requerimento da criação de horizontes de sentido que não reproduzam a episteme ocidental para a superação da colonialidade; o que converge com os objetivos deste artigo ao propor formas alternativas de desenvolvimento em design de jogos de tabuleiro.

Em vez de nos concentrarmos exclusivamente na lógica da inovação e na narrativa de autores individuais, é possível criar exercícios de escuta e reconstrução que convidem os alunos a pesquisar a fundo as culturas lúdicas que inspiram as suas criações e a propor modos de participação, reconhecendo, com ética, as suas complexidades. Isso envolve, por exemplo,



Mancala e Colonialidade Lúdica: apropriações de epistemologias africanas no design de jogos de tabuleiro modernos

Pedro Podboy Monfort
Jean Carlos de Oliveira
Sérgio Nesteriuk Gallo

a prática do redesenho reflexivo: a recriação de jogos tradicionais a partir das suas dimensões inclusivas, em diálogo com membros das comunidades de origem.

À luz da abordagem proposta por Flanagan e Nissenbaum (2016), torna-se possível delinear um conjunto de práticas de design conscientes que cooperam para incorporação de valores ao longo de todo o processo do projeto. Nesse enquadramento, em primeiro lugar, é necessário, em um movimento cíclico de iteração, uma preparação de planos e descoberta dos valores do jogo em questão, na qual o designer reconhece e nomeia os valores que orientam o projeto, desde as suas etapas iniciais. No caso da apropriação de mecânicas como a do mancala, isso implicaria questionar se os valores historicamente associados à prática original estão sendo mantidos, ao invés de estarem sendo substituídos por valores de práticas hegemônicas. Em segundo lugar, é necessária uma revisão dos requisitos e dos valores definidos, algo que consiste em examinar como as regras e o sistema do jogo reforçam ou tensionam determinadas estruturas culturais. Essa etapa exige a leitura do *loop* de *gameplay*. Em terceiro lugar, faz-se uma implementação que incorpora esses valores identificados no jogo, para que possa ser realizado um teste com os usuários e que, a partir dessa iteração, passe-se, em último lugar, para uma etapa de verificação e avaliação, para que se entenda a reação com o público alvo, a partir do que foi compreendido dos valores que estão representados no jogo.

Flanagan e Nissenbaum (2016) apontam para a importância dos valores no processo de iteração e colocam o projeto em um processo contínuo de revisão, à luz de seus impactos sociais e culturais. Esse processo implica testar os efeitos de sentido que o jogo produz em comunhão com sua funcionalidade, considerando diferentes públicos e contextos de recepção com bagagens culturais distintas.

Ao reconhecer o mancala como uma tecnologia cultural viva, propõe-se uma ética do design baseada na reciprocidade. Um princípio que desafia os parâmetros tradicionais da originalidade e da neutralidade e coloca o jogo no centro de uma ecologia do conhecimento em que criar é também cuidar dos direitos humanos. O design de jogos de tabuleiro, como prática e campo de conhecimento, encontra uma oportunidade de



transformação. Trata-se de expandir as contribuições do design moderno, a partir do reconhecimento de que existem outras formas legítimas de conceber e transmitir conhecimento. Mancala, nesse sentido, é um convite à construção de futuros plurais, nos quais a memória é o principal caminho.

Referências

ALMEIDA, Acácio. Mancala Awelé. In. São Paulo (SP). Secretaria Municipal de Educação. Coordenadoria dos Centros Educacionais Unificados. [livro digital] – São Paulo : SME / COCEU, 2020. (Coleção Jogos de Tabuleiro, v. 3). 146 p. : il.

ASANTE, Molefi. Afrocentricity: The Theory of Social Change. 1ªEd. Trenton, NJ: Africa World Press, 1988.

BALLESTRIN, Luciana. América Latina e o giro decolonial: um balanço crítico. Revista Brasileira de Ciência Política, v. 1, n. 11, p. 89-117, ago. 2013.

BOARDGAMEGEEK, boardgamegeek, 2025. Gaming Unplugged Since 2000. Disponível em: <https://boardgamegeek.com/browse/boardgame>. Acesso em: 6 mai. 2025.

BOARDGAMEGEEK, boardgamegeek, 2019. Gaming Unplugged Since 2000. Disponível em: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2955/mancala>. Acesso em: 10 abr. 2026.

BOARDGAMEGEEK, boardgamegeek, 2007. Gaming Unplugged Since 2000. Disponível em: https://boardgamegeek.com/wiki/page/Mancala_family. Acesso em: 10 mai. 2026.

BOMBARD GAMES. Trajan Board Game Review. Bombard Games, abr. 2023. Disponível em: <https://bombardgames.com/trajan-board-game-review/>. Acesso em: 9 mai. 2025.

BYRON. Trajan Review. Miniature Market, set. 2015. Disponível em: <https://www.miniaturemarket.com/blog/trajan-review>. Acesso em: 9 mai. 2025.

CATHALA, Bruno. Five Tribes: The Djinns of Naqala. Days of Wonder, 2014.



CHAMPION, William. Kalah. The Kalah Game Company, 1940.

D'AMBROSIO, Ubiratan. Etnomatemática - Elo entre as tradições e a modernidade. 6ª Ed. São Paulo: Autêntica, 2019.

DE VOOGT, Alexandre. Mancala Board Games. 1ª Ed. London: BM Press, 1997.

DE VOOGT, Alexandre. Misconceptions in the History of Mancala Games: Antiquity and Ubiquity. Board Game Studies Journal, v. 15, n. 1, p. 1-12, 2001.

DOS SANTOS, Celso. Jogos Africanos e a educação matemática: semeando com a família mancala. Maringá: Universidade Estadual do Paraná, 2008.

ECKS, Wecks. Red Meat for Strategy Gamers: Trajan. Wired, mar. 2013. Disponível em: <https://www.wired.com/2013/03/trajan-strategy-gamers/>. Acesso em: 9 mai. 2025.

FELD, Stephan. Trajan. Ammonit Spiele, 2011.

FLANAGAN, Mary; NISSENBAUM, Helen. Values at Play: valores em jogos digitais. 5ª Ed. São Paulo, SP: Editora Edgard Blücher Ltda, 2016.

FLUSSER, Vilém. O mundo codificado: Por uma filosofia do design e da comunicação. 2ª Ed. São Paulo, SP: Ubu Editora, 2024.

FREIRE, Paulo. Pedagogia da indignação: cartas pedagógicas e outros escritos. São Paulo: Editora UNESP, 2000.

GASKINS, Nettrice. Techno-Vernacular Creativity and Innovation: Culturally Relevant Making Inside and Outside of the Classroom. 1ª Ed. Cambridge, MA: MIT Press, 2021

GRUSEC, Joan; HASTINGS, Paul. Handbook of Socialization: Theory and Research. 2ª Ed. New York, NY: The Guilford Press, nov, 2015.

KEVERN, Alex. Gold West. Tasty Minstrel Games, 2015.

MBEMBE, Achille. Crítica da Razão Negra. 2ª Ed. São Paulo, SP: N-1 Edições,



2022.

MCMILLAN, David. Focused on Feld: Trajan Game Review: Mancala: the emperor's favorite mechanism. Meeple Mountain, jan. 2024. Disponível em: <https://www.meeplemountain.com/reviews/trajan>. Acesso em: 9 mai. 2025.

MEMMOTT, Paul; TING, John; O'ROURKE, Tim; VELLINGA, Marcel. Design and the Vernacular: Interpretations for Contemporary Architectural Practice and Theory. 1ª Ed. London: Bloomsbury Visual Arts, 2025.

MKONDIWA, Maxwell. Mancala board games and origins of entrepreneurship in Africa. Plos One, v. 15, n. 10, p. 1 – 23, out. 2020.

MIGNOLO, Walter. Epistemic Disobedience, Independent Thought and Decolonial Freedom. Sage Journals: Theory, Culture & Society, v. 26, n. 7-8, p. 159-181, 2010.

MONFORT, Pedro. Gêneros e Valores Decoloniais em Design de Jogos de Tabuleiro: modelo de análise. Dissertação de mestrado. São Paulo: Universidade Anhembi Morumbi, 2024.

MUDIMBE, Valentin-Yves. A invenção da África: Gnose, filosofia e a ordem do conhecimento. 1ª Ed. Petrópolis, RJ: Editora Vozes, 2019.

OYĒWÙMÍ, OyèrónkĒ The Invention of Women: Making an African Sense of Western Gender Discourses. 3ª Ed. London: University of Minnesota Press, 2001.

QUIJANO, Aníbal. Colonialidade do poder e classificação social. Epistemologias do Sul. 1ª Ed. Coimbra: G.C. Gráfica de Coimbra, LDA, 2009.

PEREIRA, Rinaldo; CUNHA, Henrique. Mancala: o jogo africano no ensino da matemática. 1ª Ed. Curitiba: Editora Appris, 2016

SANTOS, Eliane; FRANÇA, Maria. Simbiose entre Etnomatemática e a cultura Africana: Jogo Mancala Awelé em sala de aula. Com a Palavra, o Professor, Vitória da Conquista, v. 1, n. 1, p. 88-99, jan-abr. 2017.

SMITH, Victoria. Ancient Games: How to Play Mancala Game. Hub Pages, jun. 2024. Disponível em: <https://discover.hubpages.com/games-hobbies/>



Mancala e Colonialidade Lúdica: apropriações de epistemologias
africanas no design de jogos de tabuleiro modernos

Pedro Podboy Monfort
Jean Carlos de Oliveira
Sérgio Nesteriuk Gallo

play_mancala-games_discover-this-ancient-game. Acesso em: 18 fev. 2025.

SOYINKA, Wole. Mito, literatura e o mundo africano. 1ª Ed. Rio de Janeiro, RJ: Zahar, 2024.

TOWNSHEND, Philip. Games in culture: a contextual analysis of the Swahili board game and its relevance to variation in African Mankala. Tese de doutorado. Cambridge: University of Cambridge, 1986.

WALSH, Catherine. Interculturalidad, Estado, Sociedad: Luchas (de) coloniales de nuestra época. 1ª Ed. Quito: Universidad Andina Simón Bolívar / Ediciones Abya-Yala, 2009.

